

Правила

Система «культ кота» предназначена в первую очередь для игр в сериальном формате. В данном случае это означает серию независимых модулей, связанных общей темой и/или героями.

В процессе придумывания механик, составляющих культ кота, автор вдохновлялся многими разработками последних лет. Это наложило определенный отпечаток на систему.

В основном игра состоит из серии описаний и диалогов. Доступность тех или иных действий, совершаемых персонажами игроков или сущностями, контролируемые мастером, определяются общим представлением участников игры о том, что возможно в мире, окружающем их персонажей. Мастер может просто описывать, что происходит в игре, в том числе и события, напрямую затрагивающие персонажей игроков. Игроку доступно два способа воздействия на мир: проверка и оспаривание нарративных прав. Также игрок может вмешиваться и в описания другого игрока, используя те же самые механизмы. Менять уже описанные кем-либо факты и события, в общем случае невозможно. Можно только добавлять что-то новое, что, возможно, изменит суть описанного ранее. Кроме того, важным правилом является то, что если игрок не может объяснить, что делает персонаж, персонаж не может этого сделать. Игра на чистой механике в данной системе не поощряется.





У каждого игрока есть личная колода. Это карты, количество которых равно рангу (уровню силы) персонажа, которые набираются из общей колоды в начале каждой игровой сессии.

Оба действия, и проверка, и оспаривание прав, игроки подтверждают выкладыванием карт из личной колоды. Выложив карты, для оспаривания прав игрок подбирает личную колоду до максимального размера, даже если до этого в колоде было меньшее число карт. При совершении проверки, определяющие успешность действия персонажей, размер личной колоды может временно измениться. Конкретные сеттинги могут содержать определенные поправки, требуемые для того, чтобы правила лучше отражали реалии мира игры.

Механизм каждого из этих действий довольно прост.

Проверка нужна, если персонаж игрока собирается совершить действие, успех которого не очевиден, но важен для истории. Если игрок хочет пройти проверку, он проходит следующие шесть шагов:

1. Игрок объявляет, чего хочет добиться данной проверкой и в какой манере будет действовать его персонаж. Мастер может назвать манеру действия противников или препятствия.

Масть	Манера
	сильно, прямолинейно, безрассудно, агрессивно, яростно
	красиво, эффектно, трогательно, убедительно, вдохновляюще
	хитро, умно, искусно, тактически, коварно
	тщательно, скрупулезно, осторожно, непреклонно, волево

2. Мастер решает, возможно ли задуманное, и если да, назначает сложность описанного действия от 0 до 5. Стоит понимать, что персонажи игроков – герои, и их результат обычно будет выше, чем у большинства. Если у противника или препятствия есть ранг, и он выше, чем ранг персонажа, сложность дополнительно повышается на единицу за каждую единицу разницы. При этом сложность может вырасти и больше 5.

сложность	описание
0 карт	Проверка не нужна. С учетом всех осложнений, пройдет любой.
1 карта	Простое действие, но риск провала уже есть. Большинство пройдет.
2 карты	Нормальная сложность – большинство пройдет в 50% случаев
3 карты	Сложное действие. Чтобы пройти проверку нужно разбираться в вопросе.
4 карты	Очень сложное действие. Вызов даже для специалиста.
5 карт	Предельная сложность. Требуется сочетание концентрации, умения и удачи

3. Игрок, если может, снижает сложность за счет опыта своего персонажа. Сложность может снизиться до нуля, и проверка не потребуется.
4. Игрок выбирает из личной колоды количество карт, не превышающее используемую им характеристику и, возможно, использует лежащие на столе карты фактов, если объясняет, как использует эти факты. Карты фактов могут идти сверх лимита, определяемого характеристикой и уйдут в общую колоду после использования. Также, если у противника или препятствия есть ранг, и он ниже, чем ранг персонажа, игрок может дополнительно взять по одной карте за каждую единицу разницы. Однако, количество карт, которые может использовать игрок все еще ограничено его личной колодой. Мастер взакрытую берет из общей колоды количество карт, равное конечной сложности действия. Все карты открываются, значения карт с обеих сторон суммируются, и полученные суммы сравниваются. При этом туз=1, двойка=2... десятка=10, валет=11, дама=12, король =13, джокер – любая карта на выбор игрока. Если у игрока сумма значений выложенных карт больше, происходит то, чего он хотел добиться. Если сумма значений выложенных карт у игрока меньше, персонаж не добивается поставленной цели или получает желаемое, но высокой ценой. Если суммы равны, игрок получает желаемое вместе с осложнением или получает не совсем то что хотел, либо, выигрывает защищающаяся сторона.
5. За каждую выложенную карту, масть которой соответствует выбранной манере, игрок может ввести дополнительное обстоятельство, не противоречащее сказанному ранее. Если игрок того желает, это будет считаться созданием факта, и соответствующая ему карта останется на столе. Если мастер заявлял манеру действия противников, он также может заявить обстоятельство за каждую карту соответствующей масти и оставить их в качестве фактов.

6. Карты игрока, кроме оставшихся в качестве фактов сбрасываются, а карты сложности за вычетом оставшихся в качестве фактов уходят в личную колоду игрока. При этом, если количество карт в личной колоде превысило максимум, игрок тут же сбрасывает лишние карты. Если же карт в личной колоде стало меньше максимума, и игрок не создал никакого факта, он не добирает карт до максимума. Если же игрок создал факт, он тут же добирает недостающие карты из общей колоды. В случае, если проверка была между двумя игроками, они по тем же правилам обмениваются выложенными картами.

Если после проверки в личной колоде игрока не осталось карт, он получает состояние, которое выводит его из игры временно или навсегда (без сознания, мертв, сошел с ума, нервный срыв, опозорен и изгнан, сломлена воля или еще что-то подходящее по ситуации). Чтобы избавиться от этого состояния, нужно время и благоприятные условия, либо активные действия соратников. Когда состояние будет снято, игрок набирает личную колоду в полном объеме, а персонаж еще некоторое время претерпевает неблагоприятные последствия перенесенного события.

Оспаривание нарративных прав требуется либо для внесения в мир явлений и событий, не связанных напрямую с действиями персонажа, либо для создания красивых кинематографичных сцен, требующих стечения обстоятельств, часть из которых не зависит от действий игрока. Эта механика может позволить игрокам разом решать сложные задачи. Однако, если ваши действия не украшают игру, а делают ее скучнее, это явный признак того, что вы что-то делаете неправильно. Для оспаривания нарративных прав требуется собирать комбинации. Это немного напоминает покерные комбинации, но не тождественно им. Комбинация это либо по меньшей мере две карты одной масти, значения которых идут друг за другом, либо по меньшей мере две карты, значения которых равны. То есть, пятерка и шестерка червей – это комбинация. Также как валеты треф и бубей – тоже комбинация. А вот четверка пик, пятерка бубей, шестерка червей, семерка пик и восьмерка треф – комбинацией не является, хотя в покере это был бы стрит. Впрочем, если в последнем наборе карт есть хотя бы две, значения которых идут друг за другом, будут одной масти, это будет комбинация из двух карт.

Чтобы оспорить нарративные права, игроку следует пройти следующие 4 шага:

1. Игрок заявляет какого рода права он оспаривает. От этого будет зависеть сложность данного действия

сложность	описание
1 карта	Добавить свойство существующему элементу.
2 карты	Ввести в сцену новый факт, сущность или явление.
3 карты	Создать в сцене комплекс обстоятельств, требуемых для некой сцены.
4 карты	Получить мастерские права в текущей сцене до ее завершения.
5 карт	Получить мастерские права на одну сцену, от создания до завершения.

2. Если есть такая возможность, игрок снижает сложность за счет опыта своего персонажа. Сложность может снизиться до нуля, но выложить комбинацию все равно необходимо. И отсутствие карт сложности не позволит создать факты с игромеханическим наполнением
3. Игрок выкладывает комбинацию из своей личной колоды или собирая из имеющихся на столе карт фактов и, хотя бы одной карты из личной колоды, а мастер взакрытую набирает из общей колоды количество карт, равное итоговой сложности. Значения карт с обеих сторон складываются и суммы сравниваются, как при проверке. Наличие комбинации в любом случае означает, что игрок получает нарративные права в том объеме, в котором желал, но, если сумма значений в его комбинации будет меньше, чем у карт сложности, все пойдет совсем не так, как ожидалось. Созданными фактами в ущерб персонажу воспользуются противники, а при сложности 4 или 5 карт, мастер также будет продолжать описывать сцену, не меняя того, что введет в игру персонаж, но добавляя негативные последствия и вмешиваясь в ход событий неблагоприятным для персонажа игрока образом. Если это требуется, карты сложности, в случае необходимости становятся картами фактов и остаются лежать на столе.
4. В случае сложности 1-3 карты комбинация игрока уходит в общую колоду, и игрок пополняет личную колоду до максимума. В случае сложности 4-5, игрок также набирает личную колоду до максимума, но комбинация остается на столе до конца сцены, и если другой игрок желает перехватить нарративные права у того, кто ими обладает в данный момент, именно эта комбинация будет сложностью, которую ему надо будет преодолеть. В этом случае сложность, логичным образом, открытая. Карты сложности, не использованные в качестве фактов, тоже уходят в общую колоду.

Вероятно, стоит немного раскрыть уровни сложности перехвата. **Создание нового свойства**, означает, что игрок описывает некое ранее неизвестное свойство уже введенного в игру объекта. Логичным образом, появление этого свойства не должно противоречить здравому смыслу. То есть, бейсбольная бита не может стать хрупкой, а хладнокровный киллер – взбалмошной ранимой натурой. **Ведение нового факта** – это создание некоего нового явления или события в мире игры. Появление требуемой организации, или связи персонажа с существующей, внезапное появление полицейского патруля или требуемых знаний у персонажа. Что-то, что персонаж не может прямо сейчас получить благодаря своим действиям, но может быть стечением обстоятельств или могло быть получено им ранее. Новый факт не может противоречить принятым в игре условностям. То есть в средневековом фэнтези не появятся автоматы Калашникова, а в романтической истории не будет зомби. **Создание комплекса обстоятельств** нужно для того, чтобы персонажи творили пафосные кинематографичные трюки. Подобно Капитану На этом уровне можно подобно Джеку Воробью летать на снастях с мачты на мачту, утолить детские комплексы и избить в темном переулке гопников, утереть нос главному гаду в остроумной пикировке. Власть игрока будет длиться недолго. Он провернет серию связанных трюков, которые будут выглядеть настолько эффектно, насколько игрок это опишет, возможно займет выгодную позицию, возможно победит группу брутов. Но он не достигнет полной и окончательной победы над сюжетным противником. Важная непись все еще остается под контролем мастера и будет сопротивляться персонажу игрока.

Мастерские права в текущей сцене. Вас расстроили ограничения в предыдущем пункте? Теперь их нет. Мастер создаст сцену и представит ее игрокам, но перехвативший нарративные права игрок поведет ее дальше. Он также как и мастер может ранить персонажей других игроков, но должен дать им возможность отреагировать на опасность. Он может просто описать победу своего персонажа. Но если это будет просто, если противник окажется идиотом, а проблема – не стоящим внимание пшиком, он обесценит своего же героя. Как уже говорилось, если вы делаете игру скучнее, значит что-то пошло не

так. Игрок, получивший нарративные права может консультироваться с мастером, и если у того есть готовый сюжет и ответы на вопросы, мастер просто предоставит их игроку. Но игрок может и самостоятельно решить в какую сторону будет двигаться сюжет. И тогда мастеру, к которому в конце сцены вернется управление, придется подстраиваться под новые условия. В конце концов, если игроки хотят играть именно в то, что они создают, мастеру стоит к этому прислушаться. Ну и конечно, игроку стоит помнить о других собравшихся за столом, и не ломать их ожиданий. Если вы собрались поиграть городское фэнтези, космодесантник, вероятно будет неуместен, а Мери-Сью неуместны всегда и везде. **Полные мастерские права** это то же самое, что в предыдущем пункте, но сцену с самого начала создает игрок. В остальном, что сказано для предыдущего пункта, справедливо и здесь.

Еще несколько слов про факты. Факты полезны. Карты фактов можно использовать при проверках и при перехвате нарративных прав. Впрочем, и мастер может включать карты фактов в сложность, если такое действие будет действительно уместно. Факты создаются постоянно – мастер создает факты просто вытаскивая карты из общей колоды, а игроки создают факты в процессе проверок и при получении нарративных прав. Если все карты фактов будут оставаться на столе, колода очень быстро закончится. Так что карты фактов остаются на столе до тех пор, пока данный факт остается в поле зрения персонажей или имеет значение в игре. Если карта факта уходит, факт все равно остается в мире игры, но просто не дает игромеханического преимущества. Впрочем, мастеру в начале каждой сцены стоит вводить хотя бы один факт, описывающий текущее окружение персонажей. И если это будет уместно, он таким образом может обновить факт, имевший место ранее.

Бывают задачи, которые невозможно решить в одной сцене. Если игроки сталкиваются с такой задачей, мастер выкладывает счетчик – несколько карт из общей колоды, повернутые рубашкой вверх. Количество карт – соответствует количеству задач, которые придется решить для достижения цели. Природу этих задач мастер и игроки определяют в процессе игры. Каждый раз, когда одна задача решена, соответствующая ей карта переворачивается и остается в качестве факта, связанного с действиями игроков. Обычно это осложнение, с которым можно либо разобраться сразу, теряя на это время или оставить, и позволить портить персонажам жизнь.

Создание персонажа

Начать, стоит с концепции персонажа. Решите, кем вы хотите играть. Впрочем, бывает, что игрокам проще создавать концепцию, опираясь на игромеханическое описание. Делайте так как вам удобнее.

Далее следует определить ранг персонажа. Это число от 1 до 10, показывающее степень могущества персонажа. Уровень силы вашей игры. Ранг надо просто выбрать, и скорее всего мастер скажет вам, какой будет ранг персонажей в этой игре. При этом 1 – это ранг для детей, инвалидов или как-то еще ограниченных в возможностях персонажей, 2 – ранг для всех тех 80% людей, что населяют современные мегаполисы, 3 – это крепкие профессионалы, знающие свое дело, соль земли и вообще сильные личности, 4 – ранг для героев условно реалистичных боевиков, 5 – ранг для уже не очень реалистичных Джеймсбондов и Шерлокхолмсов, 6 – ранг для создания бомжей-убийц, исследующих денжены и вампиров, ставящих на уши города, 7 – ранг для игр в супергероев, 8 – ранг для игры в младших богов, еще интересующихся делами людей, но мало от них зависящих, 9 – ранг для игр за могучих и древних существ, ну а 10 – ранг для игры в демиургов, способных сотворять новые миры.

Далее, каждый персонаж заполняет свои характеристики, определяет свой опыт и определяется с дополнениями. Если есть необходимость, игроки также используют дополнительные конструкторы, чтобы лучше отразить возможности персонажа. В любом случае, на характеристики, опыт, дополнения и конструкторы выдается количество очков, равное рангу персонажа.

Характеристики

Количество очков, равное рангу надо распределить между четырьмя параметрами: Тело, Разум, Личность и Воля. Минимум – 0, максимум для людей и близких к ним существ – 5. При этом 0 – это очень плохо – это значит, что вы скорее всего будете просто автоматически проваливать испытания в соответствующей области; 1 – это низкий уровень ограниченного по данному параметру человека, от инвалида до просто не тренированного; 2 – уровень обычного человека; 3 – уровень человека, у которого данный параметр хорошо развит и постоянно используется, должно быть, с ним связана его профессиональная деятельность; 4 – уровень характеристики, проявления которого могут вызвать удивление и восхищение, и его обладатели способны справиться с большинством задач, доступных человеку, если у них будет время и оборудование 5 – предельный для обычных смертных уровень, встречающийся хорошо если у дюжины за поколение.

Кроме повышения параметров, можно купить карту параметра. Это будет равносильно созданию факта о вашем персонаже, и эту карту можно будет добавлять к проверкам или комбинациям, если ваша способность окажется полезной в данном вопросе. За 1 очко значение карты будет равно вашему рангу, за 2 – оно будет ранг+1, и за 3 очка оно будет ранг+2. Масть будет определяться тем, какой параметр вы таким образом прокачиваете. Тело будет соответствовать трефам, Разум – пикам, Личность – червам, и Воля – бубнам. При этом стоит помнить, что все карты в колоде уникальны, и если один игрок уже купил, скажем шестерку треф, то второй ее купить уже не сможет. В игре эта карта будет влиять на то, как вы выглядите, и как на вас реагируют. Трефы делают вас сильным или, хотя бы атлетичным, червы обаятельным, и так далее

Не знаю, стоит ли это упоминать, но игромеханика должна соответствовать образу. Хрупкая девочка с трефовой картой это как минимум странно, хотя и не сказать, чтобы вообще невозможно. Как уже говорилось, если не можете объяснить, не можете и применить.

Опыт

Распределите количество очков равное рангу персонажа между фактами, собранными в фразы, так что одно очко соответствует одному факту. Это своего рода «навыки» вашего персонажа. Он прожил жизнь до того, как вы взяли его под свое управление, чему-то научился, узнал какие-то хитрости и секреты. И теперь его опыт помогает ему проходить проверки, снижая их сложности. Опыт – это несколько фраз, описывающих как ваш персонаж жил раньше. Каждая фраза может содержать один или два факта о персонаже. Когда речь заходит о проверке или оспаривании нарративных прав, посмотрите, может ли какая-то из фраз указывать на опыт, который поможет вашему персонажу. Если да, то количество фактов, из этой фразы, которое может помочь – это то число, которое будет вычтено из сложности.

Понимаю, что не понятно, поэтому вот пример. У персонажа есть фраза «я учился ремеслу отравителя в школе ассасинов». В этом предложении два факта: персонаж учился у ассасинов и он обученный отравитель. Всякий раз, имея дело с ядом, персонаж будет снижать сложность как проверок, так и оспаривания нарративных прав на одну карту. Также он будет снижать на одну карту сложность при поиске и общении с ассасинами или при

скрытных убийствах, без помощи яда. Совершая же тайное убийство при помощи отравления, персонаж снизит сложность на две карты.

Если для какой-то задачи подходят две фразы или несколько фактов из разных фраз, игрок все-таки должен выбрать какую-то одну. Таким образом, опыт никогда не может снизить сложность более, чем на две карты. Если сложность снизилась до нуля, проверка считается пройденной автоматически, но для оспаривания нарративных прав все-таки нужно выложить комбинацию. Отрицательной сложность не может стать никогда

Дополнения

Приведенные выше параметры вряд ли могут описать персонажа во всей его полноте. Дополнения – это аналог четырех параметров персонажа, но название и содержание им придумывают игроки. Это могут быть богатство, статус, последователи, магическая сила или что-то иное. Дополнения могут изменяться от 1 до 5, и работают точно также как параметры. В том числе, для их проверок можно использовать факты из вашего опыта. Если вы не взяли какое-то дополнение, в зависимости от логики сеттинга, ваш персонаж или не обладает им вовсе (как в случае с магической силой), или не выделяется по этому показателю из общей массы (как в случае, например, с богатством)

Дополнительные конструкторы

Если и дополнение не может описать какую-то особенность вашего персонажа, стоит прибегнуть к конструкторам. Конструктор может описывать управление базой, планирование операций, общую собственность команды, вроде космического корабля, или даже сеть интриг, связывающих фракции. Большинство конструкторов используют также и дополнительные правила. Эта часть правил находится в постоянной доработке, в результате которой конструкторы появляются, исчезают и эволюционируют. Вот несколько примеров:

С кем ты знаком?

Здесь стоит указать значимых союзников и врагов персонажа, его отношения с организациями и слоями населения, которые могут сыграть роль в игре, а также, возможно, описание долгов и обязательств, которые персонаж может взыскать с кого-то, или которые могут наоборот взыскать с персонажа. При этом сумма контактов должна быть равна рангу персонажа. Значения контактов следующие: +3 – влюбленные или фанаты, человек или группа, готовые ради персонажа на что угодно, не требуя ничего взамен; +2 – друзья или соратники – вряд ли станут бессмысленно рисковать жизнью, но в целом готовы помочь, однако, ожидают такого же отношения и от персонажа; +1 – приятели и единомышленники, относятся к персонажу неплохо, но прося их о помощи, стоит позаботиться о том, чтобы и они имели выгоду; 0 – нейтральные – по умолчанию. все, кого вы не запишете в данный список, относятся к этой категории, нейтралов можно подкупить, убедить, призвать к совести, но по умолчанию, они не интересуются проблемами персонажа; -1 – недруги, вы можете даже сотрудничать, но при удобном случае, они сделают вам подлянку; -2 – враги, у них есть дела и поважнее, однако, если будет возможность вам навредить, они готовы приложить к этому силы; -3 – немезида – вся его жизнь посвящена тому, чтобы ваш персонаж скончался в мучениях.

Вред

Когда персонаж получает некий вред, не обязательно физический, мастер выбирает из общей колоды минимальную карту подходящей масти и кладет ее перед игроком. Стоит как-то пометить карты вреда, например, класть их повернутыми на 90 градусов, по

отношению к остальным картам. Когда полученный вред может мешать персонажу, значение всех карт вреда соответствующей масти вычитается из его проверок и комбинаций. Но не это является главной проблемой. создаваемой картами вреда, основная суть в том, что выведение меньших карт из игры делает колоду «дороже» и проходить проверки и перехватывать нарративные права становится сложнее. Исцелять такой вред можно только если в игре сложилась способствующая этому ситуация. При этом, сложность проверки будет суммой вреда по одной масти, а уходить в результате вред будет по одной карте, начиная со старшей.

Дополнительные факты

Когда игрок проходит проверку, и оказывается, что он может побить сложность меньшим количеством карт, чем он использовал, каждая лишняя карта дает ему право на заявление дополнительного факта о том, как персонаж справился с препятствием. Например, игрок проходит проверку сложностью в 3 карты. Он выкладывает шестерку, девятку, десятку и короля. Мастер вытаскивает из колоды три карты, и это оказываются три туза. Соответственно, сложность может быть побита любой из выложенных карт, а остальные три дают право описать некие позитивные факты, в количестве трех штук, по факту за карту.

Хиты

Если нужен некий счетчик, который можно тратить или пополнять, для этого можно использовать личную колоду игрока. Впрочем, стоит понимать, что трата каждой единицы будет не только расходовать ресурс, но и затруднять все остальные действия игрока, так что это должен быть счетчик чего-то, что сказывается на состоянии персонажа, вроде здоровья, гламура для фей, крови для вампиров и так далее.

Развитие

В системе предусмотрено три вида развития персонажа:

1. Рост ранга персонажа происходит в соответствии с сюжетной необходимостью. При получении нового ранга, персонаж получает и новые очки, которые может распределить как при создании персонажа.
2. Приспособление происходит регулярно в процессе игры. При достижении каких-либо игровых целей, игрок может преформулировать фразы в листе своего персонажа, либо изменить значения параметров, не меняя их сумму. обычно это случается в конце игровой сессии. Одним из видов такого развития является специализация. Она заключается в том, что некоторые свойства персонажа, которые он часто использует вместе объединяются в одну специализацию, освобождая таким образом место для новых описаний.
3. Построение колоды каждый игрок осуществляет прямо в процессе игры, становясь на протяжении сессии все более эффективным. Правда, на следующей сессии все придется начинать сначала

Запланирован также четвертый вид развития – управление ресурсами. Сюда будет включаться управление последователями, развитие базы, составление планов. проведение научных проектов и так далее. Но на данный момент механика для этого типа отсутствует.